

WORKSHOP TOOLS

Tre proposte formative creative, manuali e trasformative, pensate per liberare le competenze artigiane, narrative e progettuali dei partecipanti.

1. IL MANUALE DELLE SOLUZIONI INUTILI (MA GENIALI)

Payoff: progettare idee assurde per capire ciò che conta davvero.

Descrizione

Un laboratorio che stimola il pensiero laterale e il problem solving creativo attraverso la progettazione di soluzioni "inutili", poetiche, provocatorie per problemi del mondo reale. Il risultato finale è un manuale collettivo, artigianale, da sfogliare e condividere.

Obiettivi formativi

- Sviluppare pensiero divergente e visione strategica
- Attivare la creatività ironica e critica
- Rafforzare la capacità di progettare in gruppo

Attività principali

- Identificazione di problemi reali, esistenziali o assurdi
- Progettazione di soluzioni "inutili ma geniali"
- Illustrazione, scrittura e impaginazione manuale
- Rilegatura collettiva del manuale

Competenze attivate

Creatività, problem solving, collaborazione, senso critico

Output

Manuale cartaceo artigianale delle soluzioni inutili

Format

Durata: 1 giornata intera o 2 mezze giornate

Materiali: carta, colla, forbici, penne, riviste, stoffe

Target: studenti, team creativi, professionisti, formatori

2. L'OFFICINA DELLE IDEE SCARTATE

Payoff: dare nuova forma a ciò che sembrava perso.

Descrizione

Ogni partecipante porta un'idea, un progetto o un'intuizione mai realizzata. Il gruppo lavora per trasformarla in qualcosa di nuovo, attraverso tecniche creative e manuali. Un'officina rigenerativa per riscoprire il valore delle idee abbandonate.

Obiettivi formativi

- Attivare la progettualità bloccata
- Riscoprire il valore del lavoro collettivo
- Allenare la trasformazione creativa

Attività principali

- Presentazione delle idee scartate
- Brainstorming e riprogettazione
- Visualizzazione (mappe, schizzi, prototipi)
- Presentazione pubblica dell'idea trasformata

Competenze attivate

Decision making, redesign, creatività condivisa, self-confidence

Output

Un nuovo concept per ogni idea (oggetto, tavola, narrazione, azione)

Format

Durata: 1 giornata

Materiali: fogli, materiali di riciclo, colori, strumenti base

Target: professionisti, studenti, innovatori, creativi

3. COPERTINE DI VITE NON ANCORA SCRITTE

Payoff: inventare libri che non esistono (ancora), ma forse dovrebbero.

Descrizione

Un laboratorio che unisce immaginazione narrativa e manualità editoriale. I partecipanti progettano e realizzano la copertina di un libro inesistente ma desiderato: un titolo, un autore, una grafica, un messaggio al mondo. Per raccontare ciò che ancora non è accaduto.

Obiettivi formativi

- Stimolare visione e immaginazione progettuale
- Comunicare un'identità attraverso il linguaggio editoriale
- Tradurre idee in oggetti narrativi

Attività principali

- Ideazione del "libro mancante"
- Sviluppo di titolo, autore, quarta di copertina
- Realizzazione manuale della copertina (collage, disegno, lettering)

- Esposizione delle copertine con mini-pitch

Competenze attivate

Storytelling, comunicazione visiva, self-narrative design

Output

Una copertina fisica, originale, completa e significativa

Format

Durata: 1 giornata

Materiali: cartoncini, colla, forbici, carta, riviste, penne, timbri

Target: studenti, formatori, librai, creativi, gruppi misti

Tutti i workshop possono essere realizzati in presenza, adattati a diversi spazi e contesti, e condotti da mentor esperti.